

Cinque Fiabe

per Bambini



ispirate alle fiabe di

Luigi Capuana

Storie di astuzia, giustizia,
avventura e coraggio



Cosa troverai in questo libro

Questo libro raccoglie **cinque fiabe ispirate alle storie** di Luigi Capuana, un grande scrittore siciliano vissuto più di cento anni fa. Capuana amava raccontare fiabe ai bambini, e le sue storie sono state lette da generazioni di lettori.

Le storie che troverai qui dentro **non sono uguali a quelle originali di Capuana**: sono state **riscritte con un linguaggio moderno**, più facile da leggere e capire, per aiutarti a scoprire il messaggio importante che ogni fiaba vuole trasmetterti.

A quali libri di Capuana si ispirano queste fiabe?

- **«C'era una volta...»** (1882) — la prima e più famosa raccolta di fiabe di Capuana
- **«Il Raccontafiabe»** (1894) — storie piene di magia e avventura
- **«Chi vuol fiabe, chi vuole?»** (1908) — l'ultima raccolta dell'autore

❖ Buona lettura! ❖

Indice

1. Il Drago di Monte Scuro — pag. 3
Astuzia · Giustizia · Coraggio

2. La Vendetta della Luna — pag. 5
Arroganza · Conseguenze · Umiltà

3. Il Cavaliere Senza Nome — pag. 7
Identità · Onore · Lealtà

4. La Mappa del Tesoro — pag. 9
Avventura · Astuzia · Amicizia

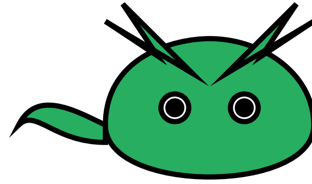
5. Il Giudice e il Vento — pag. 11
Giustizia · Inganno · Saggezza

Fiaba 1

Il Drago di Monte Scuro

ispirata a «C'era una volta...» (1882)

Astuzia · Giustizia · Coraggio



Sul Monte Scuro viveva un drago molto strano. Non sputava fuoco come quelli delle favole. Questo drago era peggio: era intelligente. Sapeva parlare, ragionava e faceva persino contratti.

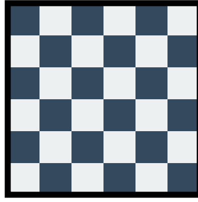
Ogni anno il villaggio doveva portargli cento pecore, venti barili di vino e un giovane coraggioso che si sedesse a cena con lui. Chi non ci andava, la mattina dopo trovava il tetto di casa bruciato.

I giovani ci andavano a turno. Tornavano sempre vivi, ma con gli occhi di chi ha visto qualcosa che non si può dimenticare. Nessuno raccontava cosa succedeva a quella cena: era una delle regole.

Quando toccò a Orazio, il figlio del mugnaio, tutti pensavano che avrebbe pianto. Invece Orazio passò tre giorni a studiare. Lesse tutti i libri del prete, parlò con ogni vecchio del villaggio, disegnò mappe e fece calcoli su tanti pezzi di carta.

«Cosa stai facendo?» gli chiese sua sorella.

«Sto imparando come ragiona un drago» rispose lui.



Alla cena, il drago lo accolse con una tavola piena di cibo e un sorriso pieno di denti affilati. Parlarono per ore di filosofia, di storia, di matematica. Orazio capì subito una cosa importante: quel drago era brillante, ma soprattutto **si annoiava**. Distruggeva il villaggio per divertimento, non perché fosse cattivo per natura.

> «Ti faccio una proposta» disse Orazio a un certo punto. «Giochiamo a scacchi. Se vinco io, smetti di tormentare il villaggio per dieci anni. Se vinci tu, ti daremo il doppio delle pecore.»

Il drago rise così forte che i bicchieri tremarono sul tavolo. Nessuno gli aveva mai proposto una scommessa. Accettò.

La partita durò tutta la notte. Orazio perse le prime tre partite. Poi vinse la quarta. Perse la quinta. Vinse la sesta e la settima di fila. All'alba, il drago si alzò, allargò le sue ali enormi e fece un cenno con la testa.

> «Dieci anni» disse il drago. «E torna a trovarmi qualche volta. È raro trovare qualcuno con cui vale la pena parlare.»

Orazio tornò al villaggio. Non disse niente della partita a scacchi. Disse solo che aveva trovato il modo di far ragionare il drago. E per dieci anni, Monte Scuro fu il paese più tranquillo della Sicilia.

La morale della storia:

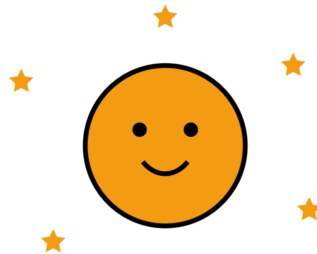
La forza non basta sempre. Spesso è l'**intelligenza**, insieme al **coraggio**, a risolvere i problemi che sembrano impossibili.

Fiaba 2

La Vendetta della Luna

ispirata a «C'era una volta...» (1882)

Arroganza · Conseguenze · Umiltà

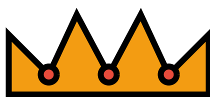


C'era una volta un re che voleva essere più luminoso della Luna. Fece costruire mille torri con mille fiaccole in cima. Ordinò che di notte nessuno dormisse. E proibì di dire le parole «buio» e «ombra» in tutto il regno.

La Luna guardava tutto questo con pazienza, come si guarda un bambino che fa i capricci. Ma quando il re fece appendere uno specchio gigantesco sul tetto del palazzo — uno specchio che doveva «rubare» il riflesso della Luna e tenerlo prigioniero — la Luna decise che era troppo.

Quella notte, la Luna sparì. Non tramontò, non si nascose dietro le nuvole: sparì davvero, come quando si spegne una lampada. Le mille fiaccole del re sembravano piccole candele in confronto al buio che era arrivato nel cielo.

Il popolo era spaventato. I marinai non riuscivano più a navigare. I contadini non sapevano quando seminare. I bambini piangevano perché le storie della notte avevano bisogno della Luna.



«Trova la Luna e portamela!» ordinò il re al suo mago di corte, un vecchietto con la barba così lunga che toccava terra.

«Maestà» disse il mago «la Luna non si può trovare. Si può solo aspettare.»

«Io non aspetto nessuno!» gridò il re.

Passò una settimana. Poi un mese. Il re mandò esploratori in ogni direzione, fece costruire telescopi, offrì ricompense enormi. Niente da fare.

Fu sua figlia, la principessa Ida, a capire cosa fare. Una notte uscì sul balcone più alto del palazzo. Ma invece di cercare la Luna, la **chiamò** — non con ordini, ma con una canzone. Una di quelle canzoni che si cantano piano piano, quasi solo per sé stessi.

E la Luna tornò. Piano piano, timidamente, come chi è stato offeso e non è ancora sicuro di voler perdonare. Si affacciò all'orizzonte, poi salì un poco, poi un poco di più.

Il re capì. Fece togliere le mille fiaccole, sciolse lo specchio e ordinò che di notte si dormisse. Diventò un re migliore, anche se lo fece a malincuore. E la Luna non sparì mai più. Ogni tanto, però, nelle notti senza luna, faceva capire a tutti che la scelta di restare era sempre sua.

La morale della storia:

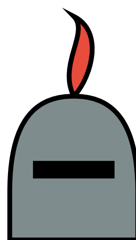
Chi si crede più importante degli altri e li disprezza, prima o poi perde la cosa più preziosa che esista: il **rispetto** delle persone intorno a lui.

Fiaba 3

Il Cavaliere Senza Nome

ispirata a «Il Raccontafiabe» (1894)

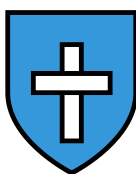
Identità · Onore · Lealtà



Nessuno sapeva come si chiamasse. Arrivava ai tornei con un'armatura grigia senza nessun simbolo, batteva tutti i cavalieri uno dopo l'altro, rifiutava i premi e spariva prima che qualcuno potesse fermarlo. Lo chiamavano **il Cavaliere Senza Nome**, e le leggende su di lui si moltiplicavano di città in città.

C'era chi diceva che fosse un principe in esilio. Chi diceva che fosse un fantasma. Chi giurava di averlo visto togliersi l'elmo e di aver visto solo un ragazzo di sedici anni con la faccia piena di polvere.

Quest'ultima versione era quella vera. Il Cavaliere Senza Nome si chiamava **Fausto**, era figlio di un fabbro, e aveva imparato a combattere da solo. Da quando era bambino, guardava i cavalieri reali dagli steccati dei tornei. Aveva costruito la sua armatura pezzo per pezzo, usando il ferro di scarto della fucina di suo padre. Non aveva uno stemma perché non aveva nessuna nobiltà di cui andare fiero.



«Perché lo fai?» gli chiese un giorno una ragazza che lo aveva seguito fino al suo nascondiglio nel bosco. Si chiamava Sara e non aveva paura di niente.

«Perché so farlo» rispose Fausto.

«Non è una vera risposta» disse Sara.

Fausto ci pensò a lungo. Poi disse che lo faceva perché voleva dimostrare una cosa importante: il **valore di una persona non si eredita dai genitori — si costruisce**, come un'armatura, pezzo per pezzo.

Quando il re annunciò un grande torneo con in palio un titolo nobiliare, Fausto si fece tante domande. Partecipare voleva dire dover dire chi era. Non partecipare voleva dire lasciare quel titolo a qualcuno che lo aveva già di diritto di nascita, e non perché lo meritasse.

Alla fine, Fausto partecipò. E vinse. Quando il re gli chiese il suo nome per scrivere il titolo, Fausto disse la verità: figlio di un fabbro, senza sangue nobile, senza antenati famosi.

Ci fu un silenzio lunghissimo nel campo del torneo. Poi il re fece una cosa che nessuno si aspettava: **rise**, e disse che era esattamente il tipo di cavaliere di cui aveva bisogno. Uno che si era guadagnato ogni singolo pezzo della sua armatura grigia.

La morale della storia:

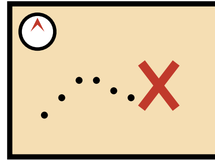
Il valore di una persona non sta nel **nome** o nel **titolo** che porta, ma in **quello che fa**, soprattutto quando nessuno la sta guardando.

Fiaba 4

La Mappa del Tesoro

ispirata a «Il Raccontafiabe» (1894)

Avventura · Astuzia · Amicizia

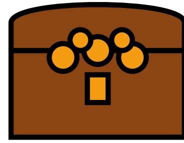


La mappa apparve una mattina sotto la porta della bottega del libraio. Era arrotolata e legata con uno spago rosso. Nessuno sapeva chi l'avesse lasciata lì. Il libraio la aprì, la studiò per una settimana intera, poi scosse la testa e la mise in vetrina con un cartellino: *«In vendita. Prezzo: una domanda intelligente.»*

Decine di persone si presentarono. Chi offriva soldi, chi portava regali. Il libraio li mandò via tutti. Poi arrivarono due ragazzi — **Marta e Beppe**, fratello e sorella — che si fermarono davanti alla vetrina e discussero per mezz'ora senza nemmeno entrare nel negozio.

> Quando finalmente entrarono, Marta disse: «Abbiamo una domanda. La mappa porta a un vero tesoro, o a qualcosa che sembra un tesoro ma non lo è?»

Il libraio sorrise per la prima volta in una settimana, e regalò loro la mappa.



La mappa era strana. Invece di indicazioni geografiche, aveva degli indovinelli. Il primo li portava alla biblioteca del paese, dove nascosto tra le pagine di un vecchio atlante c'era un secondo indizio. Il secondo indizio li portò al mulino abbandonato fuori dal paese. Il terzo alla casa del fabbro. Il quarto al campanile della chiesa.

Ogni tappa richiedeva di risolvere qualcosa: un rebus, un problema di matematica, un indovinello. **Marta era brava con i numeri, Beppe con le parole.** Da soli, si sarebbero bloccati alla seconda tappa.

L'ultimo indizio li riportò di nuovo dal libraio.

«Il tesoro era qui dall'inizio?» chiese Beppe, un po' deluso.

«Il tesoro» disse il libraio «è che adesso sapete fare cose che una settimana fa non sapevate fare. E avete capito che **insieme siete più bravi che da soli**.» Aprì un cassetto e tirò fuori due piccoli oggetti: una bussola e una lente di ingrandimento. «Questi erano nella mappa fin dall'inizio. Non li avevate notati.»

Marta e Beppe guardarono di nuovo la mappa. Era vero: nascosti nelle decorazioni intorno ai bordi c'erano i due oggetti, disegnati così bene da sembrare semplici ornamenti. Li avevano guardati mille volte senza vederli davvero.

Tornarono a casa con la bussola e la lente, e con la sensazione — difficile da spiegare ma impossibile da dimenticare — che quella fosse stata l'avventura più importante della loro vita. Almeno fino a quel momento.

La morale della storia:

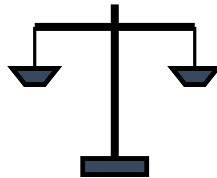
Il vero tesoro di un'avventura non è quello che si trova alla fine, ma tutto quello che si **impara** durante il cammino, e gli **amici** con cui lo si percorre.

Fiaba 5

Il Giudice e il Vento

ispirata a «Chi vuol fiabe, chi vuole?» (1908)

Giustizia · Inganno · Saggezza

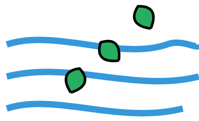


C'era una volta un giudice famoso per la sua saggezza, che un giorno si trovò davanti a una causa impossibile. Un contadino accusava il vento di avergli distrutto il raccolto. Il vento, naturalmente, non si presentò in tribunale.

Tutti ridevano. Il caso sembrava assurdo. Ma il giudice lo prese sul serio, perché dietro a quel contadino e al suo raccolto distrutto c'era una storia molto più complicata.

Il «vento», in realtà, era il **soprannome del figlio del padrone delle terre**. Era un giovane arrogante che cavalcava nei campi dei contadini per divertirsi, rovinando i loro raccolti. Poi pagava una piccola multa, che per lui era come niente. I contadini lo chiamavano «il Vento» perché arrivava all'improvviso e lasciava il deserto dietro di sé.

Il padrone delle terre era l'uomo più potente della regione. **Tre giudici prima di questo** avevano chiuso il caso senza neanche fare il processo. Il quarto giudice — il nostro — aprì il registro e scrisse il nome vero dell'accusato.



«Non potete processare mio figlio» disse il padrone, entrando in aula con la sicurezza di chi non ha mai sentito dire di no. «Non ci sono prove.»

«Ci sono dodici contadini» rispose il giudice «che hanno visto la stessa cosa nello stesso giorno. Questo si chiama **testimonianza**.»

«Sono solo contadini.»

«In questa aula» disse il giudice con voce tranquilla «sono testimoni. Come lei è un padre. E suo figlio è l'accusato. Ognuno ha il suo ruolo, e io ho il mio.»

Il processo durò tre giorni. Il figlio del padrone fu condannato a risarcire tutti i contadini, e a **lavorare per un mese nei campi che aveva distrutto** — non con i servi, ma con le sue mani.

Fu uno scandalo. Il padrone giurò vendetta. Ma il giudice, prudente, aveva già mandato le carte del processo a tre tribunali diversi della regione, perché non andassero perdute.

Anni dopo, quel figlio arrogante diventò un uomo diverso. Nessuno sa se fu il mese passato nei campi, o il processo, o la vergogna provata. Forse tutte e tre le cose insieme. Il giudice non lo seppe mai: era già stato trasferito in un'altra città, per occuparsi di un altro caso impossibile.

La morale della storia:

La **giustizia vera** non si nasconde dietro le regole: usa le regole per proteggere i **più deboli**, non per favorire i **più potenti**.



Fine delle fiabe

Queste storie non hanno tutte un lieto fine semplice.
Alcune fanno riflettere. Altre lasciano una domanda aperta.
Forse è proprio questo il segno di una **bella storia**.

